

REGISTRO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL



ESPAÑA

19 ES	11	NUMERO	10 A1
	21	529.536	
	22	FECHA DE PRESENTACION	
		21 JUNIO 1983	

8506916

PROCEDE DEL MODELO DE UTILIDAD nº 273.058

PATENTE DE INVENCION

20 PRIORIDADES:		
31 NUMERO	32 FECHA	33 PAIS
47 FECHA DE PUBLICIDAD	51 CLASIFICACION INTERNACIONAL	62 PATENTE DE LA QUE ES DIVISIONARIA
54 TITULO DE LA INVENCION		
MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA		
71 SOLICITANTE (S)		
SEGA, S.A		
DOMICILIO DEL SOLICITANTE		
Ctra. de Toledo Km 22,900 PARLA (MADRID)		
72 INVENTOR (ES)		
D. CARLOS VILLA HERRANZ, el cual cede sus derechos a la entidad solicitante		
73 TITULAR (ES)		
El solicitante		
74 REPRESENTANTE		
D. JULIO HERRERO ANTOLIN		

MEMORIA DESCRIPTIVA

La presente invención se refiere, según se expresa en el enunciado de esta memoria descriptiva, a una máquina recreativa que ha sido sensiblemente perfeccionada en orden a potenciar sus características funcionales.

5 La máquina que la invención propone es del tipo de las que incorporan un juego de tambores, o tambores simulados, portadores de símbolos capaces de establecer diferentes combinaciones, susceptibles de premio.

10 En estas máquinas, como es sabido, al introducir una moneda se ponen en funcionamiento los citados "tambores", y su parada determina una combinación, preestablecida en el programa de gobierno de la máquina, existiendo respectivos pulsadores para la parada de los tambores, aunque realmente tales pulsadores no inciden en la combinación final.

15 Los perfeccionamientos que la invención propone están orientados hacia una "prolongación" en el juego, con una mayor participación por parte del jugador.

20 En este sentido la máquina incorpora en su pantalla, además de los indicadores convencionales correspondientes a las posibles combinaciones con premio, otra serie de indicadores correspondientes a los diferentes valores relativos a los diversos premios, de manera que cuando se consigue una combinación premiada, se ilumina el indicador correspondiente al valor obtenido. Un indicador complementario, preferentemente provisto de los signos + y -, se iluminará también informando al jugador de que, a partir del premio
25 obtenido, puede intentar aumentarlo, con el riesgo de que este disminuya, mediante el accionamiento de un pulsador auxiliar. Obvia-

mente esta posibilidad solo será ofrecida por la máquina cuando el premio obtenido no sea límite, es decir, cuando no se trate del premio máximo ni del premio mínimo.

5 El accionamiento de tal pulsador trae consigo la puesta en funcionamiento de un circuito auxiliar existente en el programa de la máquina, de manera que el premio inicialmente obtenido puede pasar al valor inmediatamente superior o al valor inmediatamente inferior, reflejándose éste resultado en el correspondiente indicador y suministrando la máquina el premio resultante.

10 Existe también un circuito temporizador, de manera que la situación de jugada complementaria se mantiene durante un período preestablecido, transcurrido el cual se elimina tal posibilidad y la máquina suministra el premio obtenido originalmente.

15 Existe además una segunda jugada auxiliar, para lo cual la máquina incorpora en sus "tambores", además de los motivos o grafismos con los que se consigue la combinación, respectivos números cuyo sumatorio se transforma en el número de avances a suministrar a un tablero de juego auxiliar establecido en la propia pantalla de la máquina.

20 Esta jugada auxiliar, que tan solo será factible cuando la combinación obtenida en los "tambores" no se corresponde a un premio directo, y que tampoco será siempre, es decir que la máquina ofrecerá tal jugada auxiliar, tan solo cuando el porcentaje de recaudación lo permita de acuerdo con los coeficientes de premios
25 programados y preestablecidos, supone un número de avances, equivalente al sumatorio anteriormente citado, en el tablero auxiliar, de manera que en tal tablero se establecen una serie de símbolos

con diferentes valoraciones, y el jugador podrá obtener un premio complementario en función de la situación correspondiente al sumatorio de avances.

De forma más concreta en dicho tablero auxiliar se establece
5 una numeración correlativa, correspondiente a los diferentes avances, existiendo símbolos carentes de premio, otros símbolos que a su vez suponen más avances, símbolos que dan premios directos o indirectos, específicamente valorados, y premios sorpresa cuyo valor no aparece reflejado en pantalla y será determinado por la máquina,
10 también en función de la programación realizada al efecto.

Para complementar la descripción que seguidamente se va a realizar y para llegar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, de una hoja única de planos en la que
15 con carácter ilustrativo y no limitativo y en su única figura, se ha representado una vista parcial en alzado frontal de una máquina recreativa realizada de acuerdo con los perfeccionamientos objeto de la presente invención.

A la vista de esta figura puede observarse como la máquina recreativa que la invención propone incorpora una serie de "tambores"
20 1 portadores cada uno de ellos de una pluralidad de símbolos, capaces de establecer diferentes combinaciones susceptibles de premio, estando cada uno de tales tambores 1 asistido por el correspondiente pulsador 2 para efectuar su supuesta parada, a la vez que un pulsador
25 3 establece la puesta en funcionamiento de dichos tambores 1, tras la introducción de la correspondiente moneda.

En la pantalla de la máquina existirá, como es convencional,

una serie de indicadores 4 relativos a las diferentes combinaciones susceptibles de premio y a los respectivos premios.

5 A partir de esta estructuración convencional, los perfeccionamientos que la invención propone se centran en la existencia además, en la pantalla de la máquina, de otra serie de indicadores 5, en los que aparecen respectivos valores 6 correspondientes a los diferentes premios obtenibles por el jugador, de manera que se establece una
10 escala progresiva desde el valor mínimo hasta el valor máximo. En el ejemplo representado en la figura, tales valores son de 25-50-75-125-175-250-350-500, pero obviamente estos valores pueden variar sin limitación alguna.

Cada uno de estos indicadores 5 está asistido por un piloto luminoso y, cuando en los tambores 1 se consigue una combinación premiada, se enciende el piloto correspondiente al indicador 5 del
15 valor obtenido.

Simultáneamente se activa otro indicador 7 que informa al jugador sobre la posibilidad de realizar una primera jugada auxiliar, consistente, como anteriormente se ha dicho, en aumentar el valor del premio obtenido, en un escalón, con el riesgo de disminuirlo también
20 en un escalón.

Para ello existe otro pulsador 8 con el que se lleva a cabo tal jugada auxiliar, existiendo un indicador 9, con los símbolos +1 y -1, iluminándose en cada caso el símbolo correspondiente al resultado de tal jugada auxiliar, suministrando seguidamente la máquina el premio
25 conseguido en función de la misma.

Esta jugada auxiliar es opcional de manera que, tras la iluminación del indicador 7, y tras un tiempo preestablecido, si el jugador

no ha actuado sobre el pulsador 8, la máquina suministra directamente el premio obtenido en la jugada principal.

Los resultados de esta jugada auxiliar no son aleatorios, sino que el aumento o la disminución del premio original se encontrará
5 debidamente programado, en orden a que la máquina suministre en todo momento el porcentaje de premios preestablecido, con respecto a la recaudación.

La máquina ofrece además una segunda jugada auxiliar, para lo cual los propios tambores 1, además de los motivos convencionales,
10 incorporan respectivos números 10. Cuando la combinación obtenida en los tambores 1 no tiene premio directo, y también a través del circuito de programación de la máquina, se efectúa el sumatorio de los citados número 10 y tal sumatorio se transforma en un número de "avances" suministrados a un tablero auxiliar 11 existente en la
15 pantalla de la máquina y preferentemente configurado según un laberinto.

En dicho laberinto se establece una alineación de símbolos 12 debidamente ordenado, que en el ejemplo de realización elegido son 35, pero cuyo número puede variar sin limitación alguna, estando
20 tales símbolos debidamente numerados para establecer el orden de "avance" y correspondiendo a cada uno de ellos un valor diferente.

En este sentido existen símbolos como los referenciados con 12, carentes de valor, existen otros símbolos como los referenciados con 13 que determinan un premio directo, concretamente en el ejemplo de
25 realización elegido de 25, 250 y 500 pts., existen otros símbolos, concretamente los referenciados con 14, que suponen un número complementario de avances, número que aparece reflejado en los mismos,

existen también símbolos que determinan un salto en el laberinto, reflejado por las flechas 15, existen otros símbolos, como los referenciados con 16, que se corresponden con los grafismos existentes en los tambores 1 y cuyo alcance determina la combinación en dichos tambores a base de el símbolo 16, lo que supone un premio que puede ser obtenido de forma directa pero que además permite realizar la primera jugada auxiliar a más o menos a través de los indicadores 5 y finalmente existen otros símbolos, los referenciados con 17 que también determinan un número complementario de avances, pero con la particularidad de que tal número no está prefijado en la pantalla y en el participa, al menos aparentemente, el jugador. En relación con estos símbolos 17, en la zona superior del tablero de juego auxiliar 11, se establece una alineación de símbolos 18 que se iluminan secuencialmente cuando los avances alcanzan uno de los símbolos 17 y cuya parada es controlada por el jugador a través del pulsador 19. En función del símbolo 18 sobre el que se consiga tal parada, se efectuará por parte de la máquina la contabilización de los nuevos "avances". Existe también en el tablero auxiliar 11, uno o más símbolos 20 correspondientes a premios misteriosos, que la máquina suministra de acuerdo con su programación y que no se reflejan en pantalla.

Esta segunda jugada auxiliar de la máquina se ofrecerá al principio al jugador cuando la combinación establecida en los tambores 11 no se corresponda a un premio directo, y no siempre, siendo ofrecida tan solo cuando el estado de recaudación de la máquina lo permita. De idéntica manera, en función de tal estado los avances obtenidos en el tablero auxiliar 11 serán acumulativos de una a otra jugada,

o bien se anularán tras cada jugada.

5 Merece también especial mención el hecho de que los símbolos 12 mencionados con anterioridad como carentes de valor, son transformables en avances de los tambores 1, por parte del jugador, mediante el accionamiento de los pulsadores 2. En este sentido y partiendo de la representación de la figura, en la que sobre los tambores 1 aparecen visibles los números cuatro, uno y dos, el sumatorio de estos números es siete y, tal número de avances en el tablero auxiliar 11 determina un símbolo del tipo de los referen-

10 ciados con 12.

Estos siete avances pueden ser suministrados a uno o más de los tambores 1 a través de los pulsadores 2, con lo que se modificará la combinación resultante y se podrá llegar a una a la que corresponda un premio.

15 En cualquier caso se consigue una considerable potenciación del atractivo de la máquina por cuanto que existe una mayor participación por parte del jugador en el desarrollo del juego.

Descrito el objeto del presente Modelo de Utilidad y sus distintas partes, se declara que lo que constituye la esencialidad del mismo es lo que se concreta en las siguientes:

20

R E I V I N D I C A C I O N E S

1.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA, que siendo
del tipo de las que se constituyen mediante una plurali-
5 dad de "tambores" portadores de grafismos capaces de es-
tablecer múltiples combinaciones, susceptibles de premio,
esencialmente se caracteriza porque su pantalla incor-
pora una pluralidad de indicadores, portadores de grafis-
mos que reflejan escalonadamente los diferentes valores
10 de los premios obtenibles, estableciendose en la circui-
tería de control de la máquina un circuito auxiliar que,
a través de correspondientes pulsadores de accionamiento,
y ante el registro por parte de dicho circuito de una si-
tuación de premio, posibilita la variación hacia más o
15 hacia menos, en uno o dos escalones, en orden a aumentar
el valor del premio, a riesgo de que éste pueda disminuir
con la particularidad de que la máquina incorpora un in-
dicador auxiliar informativo de tal posibilidad, así como
un segundo indicador auxiliar indicativo del resultado
20 determinado por dicho circuito auxiliar, tras el accio-
namiento del o los correspondientes pulsadores.

2.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA, según rei-
vindicación 1, caracterizada porque los tambores incorpo-
ran, además de los grafismos combinatorios convenciona-
25 les números complementarios asistidos por un circuito
sumatorio que, ante una combinación no premiada, con-
vierte dicho sumatorio en un tren de impulsos suministra-

do a un "laberinto" establecido en un tablero de juego auxiliar, determinando "avances" sobre dicho laberinto con la particularidad de que en este último se establecen premios complementarios a través de los citados avances.

5

3.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque en el citado laberinto se establecen posiciones en las que se activa directamente el contador de monedas de la máquina, para el suministro directo de premios, posiciones en las que se habilitan los pulsadores de accionamiento de los tambores de la máquina, para variar la combinación obtenida y posiciones, complementarias de las anteriores, que resultan inoperantes.

10

15 4.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque en el citado laberinto se establecen interconexiones determinantes de "saltos" en el mismo al establecerse el acceso a determinadas zonas del mismo.

20

5.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA, según reivindicaciones anteriores, caracterizada porque en el laberinto se establece una alineación serie de motivos, que se iluminan secuencialmente, habiéndose previsto que dicha iluminación secuencial sea interrumpida con la colaboración de un pulsador de bloqueo que fija el valor de uno de tales motivos y que define un número de avances complementarios en el laberinto.

25

6.- MAQUINA RECREATIVA PERFECCIONADA, según queda
descrito y reivindicado en la presente memoria, que cons-
ta de once hojas todas ellas escritas a máquina por una
sola de sus caras y se representa en los dibujos que se
acompañan.

5

Madrid, 21 de junio 1.983

JULIO HERRERO.

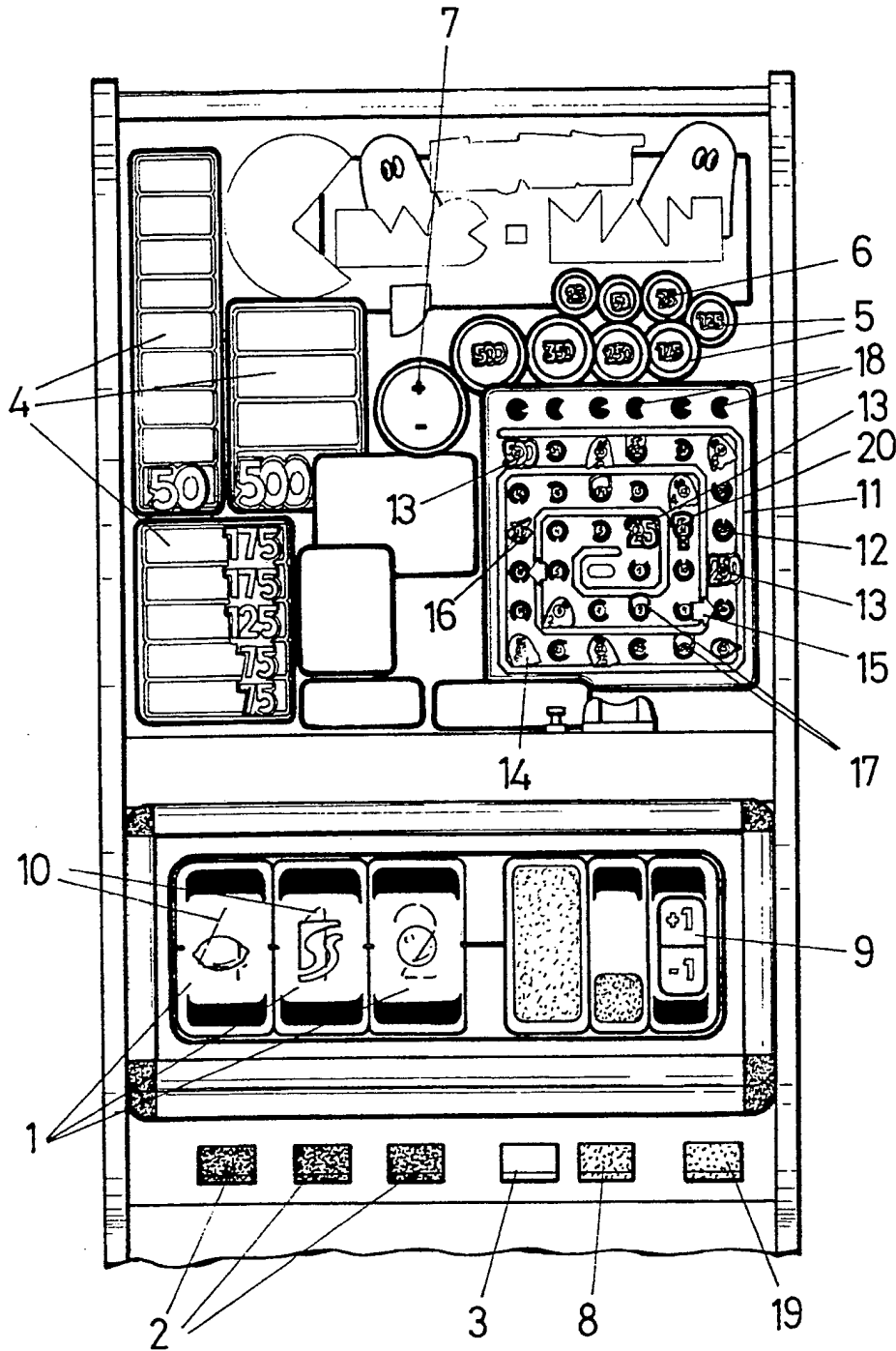
10

p.p.

Tecadeco

SEGA, S.A.

HOJA UNICA



MADRID 21 JUN. 1983

Julio Herrero
P. M.

Tronco Score

ESCALA VARIABLE

BEST AVAILABLE COPY